

MARINE COMMANDER 3000

Mode d'emploi

Sommaire

BOUTON RESET:

Le bouton Reset se trouve dans le champ de jeu du joueur B. Il peut être activé avec un objet pointu (par ex. avec un trombone de bureau déplié).

Si votre appareil devait avoir des défaillances dans un milieu électrostatique, vous pouvez à l'aide de ce bouton rétablir les réglages d'usine.

MISE EN GARDE

Les bateaux ainsi que les fiches sont assez petits pour être ingérés facilement. Veuillez conserver ces éléments hors de la portée de petits enfants!

PAS DESTINE AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.

Veuillez conserver ce mode d'emploi en cas de problèmes ultérieurs.

Introduction

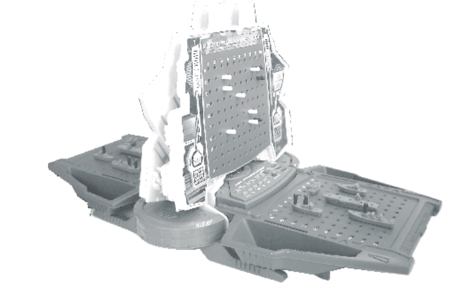
Le Marine Commander 3000 inclut 6 jeux différents qui sont tous basés sur la célèbre "bataille navale" que tu as certainement déjà joué sur un papier quadrillé. Tu peux y jouer au choix contre l'ordinateur ou un ami.

Chaque joueur a une flotte de 5 navires de différentes tailles. Ceux-ci sont disposés sur un "océan", une surface de 10 x 10 cases. Il est important de ne pas voir où se trouvent les navires de l'adversaire. Les joueurs ont le trait à tour de rôle ; chacun tire un missile sur une case déterminée de l'océan ennemi. Un bateau ennemi est coulé quand les cases sur lesquelles il se trouve ont été touchées. Celui qui a coulé tous les bateaux de l'adversaire a gagné la partie.

Mise en route

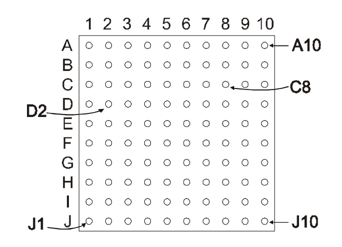
Insère quatre piles "AA" dans l'appareil. Respecte la polarité ! (Le + de la pile doit correspondre au + de l'appareil) Des bruits de bataille devraient retentir, et l'appareil devrait émettre "Bataille navale", suivi de " Placez les navires ".

Ensuite soulève, avec précaution, les deux capots de visée, comme dans l'illustration, et mets les en place. Si tu joues avec un ami, place l'ordinateur entre vous de façon à ce qu'aucun ne puisse voir l'océan de l'autre.



Chaque joueur a, maintenant, deux surfaces de 10 x 10 cases devant lui. La surface inférieure est ton océan où tu postes ta flotte. La surface supérieure représente l'océan de ton adversaire, c'est la surface sur laquelle tu prévois tes attaques et marques les cases déjà attaquées.

Les cases sont numérotées de 1 à 10 en haut et nommées de A à J sur le côté. Chaque case est ainsi identifiée par un chiffre et une lettre. Ainsi la case en haut à droite est **A10**; la case en bas à gauche **J1** etc.



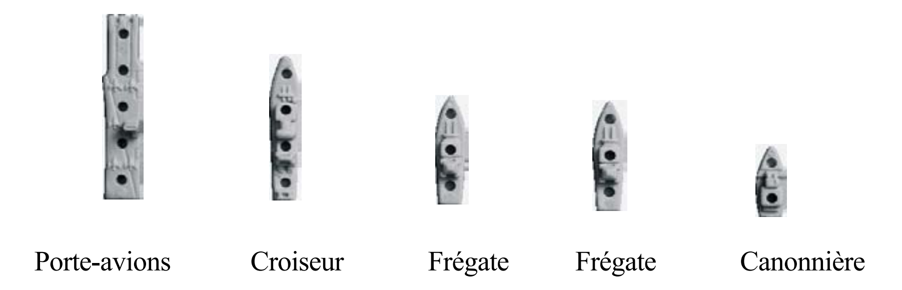
Au-dessus de chaque océan se trouve la surface de jeu de chaque joueur. Une des deux surfaces de jeu a 5 boutons supplémentaires: **NEW GAME**, **START**, **NEAR MISS**, **VOLUME** et **ON/SAVE**. Le joueur de ce côté est le Joueur A, son adversaire le Joueur B. Quand tu joues contre l'ordinateur, tu es toujours le Joueur A.

Si l'ordinateur ne réagit au contact d'aucune touche, vérifie s'il est branché ou si toutes les piles fonctionnent correctement. Si tel est le cas utilise la touche RESET sur le côté B.

Avec l'ordinateur sont livrés:

– deux sachets contenant des fiches blanches et rouges pour le marquage des cases déjà attaquées et des navires touchés

– deux flottes de bateaux dont chaque joueur reçoit:
    un porte-avions (utilise 5 cases)
    un croiseur (4 cases)
    deux frégates (3 cases)
    une canonnière (2 cases)



Si tu ne viens pas juste d'insérer les piles, allume l'ordinateur avec le bouton **ON/SAVE**.

Démarrage du jeu

Nous commençons à présent avec le plus simple des 6 jeux, la *Bataille navale.*

– Appuie sur le bouton **NEW GAME**. L'ordinateur dit "Bataille navale"

– Appuie à présent sur **ENTER/FIRE** sur la surface de jeu du Joueur A.

Des bruits de bataille retentissent et l'ordinateur répète "Bataille navale". Un beep de deux notes est émis et l'ordinateur dit: "Placez les navires".

La flotte du joueur A doit être positionnée. Le plus simple est d'utiliser un des 120 positions prédéfinies. Ces positions sont sur les *pages 13-15*. On peut aussi programmer une position comme décrit à la *page 9*.

Supposons que tu choisisses la position 29. Le tableau affiche les données suivantes:

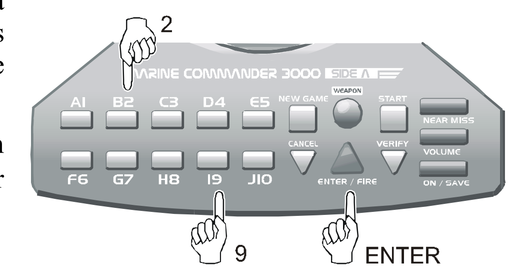
Position	Canonnière	Frégate	Frégate	Croiseur	Porte-avions
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4

Place ta canonnière sur les cases **B1** et **B2**. La première frégate est placée sur les cases **D7** à **F7**, etc. Quand tous les bateaux de ta flotte sont placés sur l'océan, la position ressemble à ceci.

Maintenant il faut encore préciser à l'ordinateur pour quelle position tu t'es décidé. Ceci se fait sur la surface de jeu du Joueur A:

– Saisis le chiffre 29 en appuyant respectivement sur la touche 2 puis 9.

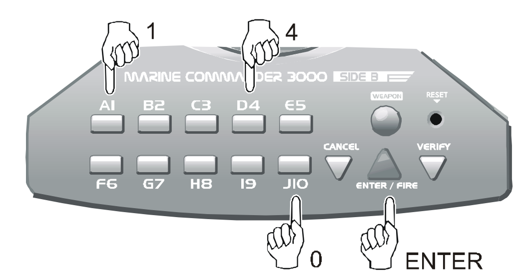
– Appuie ensuite sur **ENTER.**



Maintenant l'ordinateur émet un beep et annonce: "Placez les navires". Les navires de Joueur B doivent être saisis. Tu as, à présent, plusieurs possibilités:

(a) Si tu veux jouer contre l'ordinateur, appuie sur le bouton **START**. L'ordinateur place sa propre flotte au hasard. Va au chapitre suivant ("La bataille").

(b) Si tu veux jouer contre un ami, celui-ci doit à présent saisir ses navires sur sa surface de jeu ou le numéro de la position correspondante et placer les bateaux sur son océan.



Supposons qu'il se décide pour la position 104. Il place donc ses navires aux places prévues (comme indiqué sur le tableau page 15) et saisis sur la surface de jeu 104. La touche "J10" représente le "0". Ensuite il confirme par **ENTER**.

L'ordinateur beep 5 fois et la bataille peut commencer.

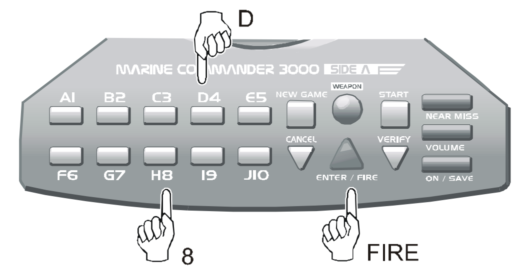
La bataille

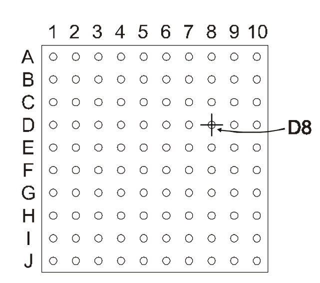
L'ordinateur dit : "Précisez la cible". Quand tu joues contre l'ordinateur c'est à toi de commencer. Contre un ami, c'est au choix de celui qui commence.

Saisis sur la surface de jeu les coordonnées d'une case de l'océan de ton adversaire sur laquelle tu veux tirer. Appuie ensuite sur la touche **ENTER/FIRE**. Tu entends le tir des missiles.

Exemple: Tu voudrais tirer sur la case **D8**.

Appuie d'abord sur la touche **D**.
Ensuite appuie sur la touche **8**.
Finalement appuie sur la touche **FIRE**.





Quand tu touches un navire ennemi, le bruit d'une explosion retentit et la lumière rouge entre les deux joueurs clignote. Mets une fiche rouge dans la case correspondante sur ta surface supérieure. Si tu as raté, tu entends le bruit d'un missile tombant en mer. Insère une fiche blanche dans la case correspondante de la surface supérieure pour te rappeler que tu y as déjà fait feu.

Quand tu joues contre l'ordinateur, celui-ci tire automatiquement. Quand tu joues avec un ami, l'ordinateur demande "Précisez la cible" et ton ami doit saisir une case, à l'aide du clavier, sur laquelle il veut tirer. *L'invite pour le Joueur A est un son "aigu-bas", pour le Joueur B un son "bas-aigu".*

De plus seul le clavier du joueur au trait est actif à l'exception des touches **NEW GAME**, **VOLUME** et **ON/SAVE** sur celui de Joueur A qui peuvent toujours être utilisées.

Si tu as saisi de fausses coordonnées, tu peux les effacer à l'aide de **CANCEL** et entrer une nouvelle cible.

L'ordinateur annonce toujours quand un navire est touché et, également, quand il est coulé. Quand une des deux flottes est entièrement détruite, la partie est terminée.

Les variantes de jeu

Il y a 6 variantes de jeu différentes:

(1) Bataille navale

C'est le jeu de base qui a été décrit.

(2) Radar de bataille navale

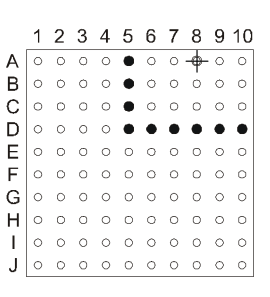
Deux différences par rapport au jeu de base:

(a) Chaque fois qu'un navire est touché, le tireur a le droit de retirer. L'ordinateur indique "Recharger", et tu peux envoyer le missile suivant.

(b) Au lieu de tirer sur une case de ton adversaire, tu peux aussi utiliser ton système radar: Saisi les coordonnées de la cible et appuie ensuite sur la touche **WEAPON**. L'ordinateur dit "Radar", et indique le nombre de cases dont est éloigné le plus proche navire ennemi par un "Ping".

Exemple 1: Tu saisis **E**, **3**, **WEAPON**. L'ordinateur dit "Radar" et envoie un "Ping". Ceci veut dire qu'un navire ennemi n'est éloigné que d'une case de **E3**. Celui-ci peut être sur une des cases **D2**, **E2**, **F2, D3**, **E3**, **F3**, **D4**, **E4** ou **F4**.

Exemple 2: Tu appuies sur A, 8, WEAPON. L'ordinateur dit "Radar", et donne trois "Pings". Tu sais, à présent, que le navire ennemi le plus proche est à 3 cases de A8 soit sur les cases **A5, B5, C5, D5, D6, D7, D8, D9** ou **D10**. Il n'y a donc pas de navire ennemi plus proche de **A8**. Comme tu peux le voir, la distance est mesurée horizontalement, verticalement et diagonalement. Cela peut être une combinaison des trois s'il y a 2 navires ou un assez grand pour cela.



Remarque: Si la case du navire ennemi a déjà été touchée, cette case n'est plus indiquée comme occupée.

(3) Bataille de pirates

Ce jeu fonctionne comme le jeu 1, mais avec d'autres bruits de fonds. Quand tu touches un bateau ennemi, l'ordinateur dit " Bateau pirate touché/détruit". Par contre, il n'est pas précisé de quel type de bateau il s'agit.

(4) Attaque des pirates

Ce jeu fonctionne comme le jeu 3, mais à chaque tour on a autant de tirs disponibles que l'adversaire a de bateaux sur l'océan. Donc chaque joueur dispose de 5 tirs par tour, puisque chaque joueur a 5 bateaux.
Autrement dit: Celui qui a déjà coulé des navires a moins de tirs, ainsi l'adversaire a l'occasion de rattraper. L'ordinateur annonce "Recharger" si des tirs sont encore disponibles et tu peux retirer.

(5) Bataille navale aérienne

Ce jeu fonctionne comme jeu 1 avec la différence essentielle suivante: Aussi longtemps que ton porte-avions n'est pas coulé, tu as autant de coups par ronde que l'adversaire a de bateaux sur l'océan.
Aussi longtemps que le porte-avions est à flot, on combat (symboliquement) avec le soutien des avions embarqués. Quand tu appuies sur **FIRE**, tu entends ceux-ci décoller. Dès que le porte-avions est détruit, il ne te reste qu'un tir par tour, car les avions ne peuvent plus attaquer.

(6) Attaque navale

Comme jeu 1, à part que chaque joueur dispose de deux armes spéciales stratégiques: trois *Torpilles* et trois *bombes à fragmentation*.

Pour utiliser une arme spéciale, on saisit d'abord les coordonnées de la case visée. Puis on appuie sur la touche **WEAPON**. Quand tu appuies plusieurs fois sur le bouton, tu choisis entre les différents types d'armes: torpilles, bombe à fragmentation et missile normal. Tu reconnais au son de tir quelque genre d'arme est sélectionné. Quand tu entends l'arme que tu veux utiliser, appuies sur **FIRE** pour tirer.

Une *torpille* touche toujours le bateau ennemi le plus près de la case visée.

Une *bombe à fragmentation* touche toujours la case visée ainsi que les cases adjacentes horizontales et verticales.

> Exemple: Tu appuies **F**, **6**, **WEAPON**, et encore une fois **WEAPON**. Le bruit de la bombe à fragmentation retentit. Appuie sur **FIRE**. Tu bombardes la case **F6** et en même temps les 4 cases au-dessus, en dessous, à droite à gauche: **E6**, **F5**, **F7** et **G6**.

Choix des variantes de jeu

Admettons que tu veuilles jouer à Attaque des pirates:

- Appuie sur **NEW GAME**. L'ordinateur annonce le nom du jeu qui est en train d'être joué.
- Appuie plusieurs fois sur **NEW GAME**. L'ordinateur nomme tous les jeux l'un après l'autre.
- Quand l'ordinateur dit “Attaque des pirates”, appuie **ENTER**. Un nouveau jeu démarre.

Si en place de **ENTER** tu appuies sur la touche **CANCEL**, tu peux continuer le jeu en cours.

Construction d’une position de départ personnelle

Au début d'une partie il n'est pas absolument nécessaire de choisir une des 120 positions prédéfinies. Tu peux également placer librement les navires sur l'océan, à condition qu'ils ne se touchent pas. On procède comme suit:

- Démarre comme d'habitude, appuie sur **NEW GAME** et **ENTER**. L'ordinateur dit pour Joueur A: “Placer navires”
- Si tu ne veux pas jouer avec une position standard, appuie sur **ENTER**. L'ordinateur dit : “Placer navires”
- Place le premier de tes bateaux à sa place.
- Appuie sur les touches de la lettre et du chiffre de la case de début de ton bateau puis sur celles de l'autre bout. Puis appuie sur **ENTER**.

  Exemple: **D, 8, G, 8, ENTER**
- L'ordinateur confirme le navire avec deux sons aigus. La position du bateau est ainsi enregistrée dans l'ordinateur. (Dans l'exemple un Croiseur avec les coordonnées **D8-G8**).
- Les autres 4 bateaux sont programmés de la même façon.

Quand le Joueur A a saisi entièrement sa flotte, le Joueur B reçoit l'invitation “Placer navires”. Si tu veux jouer contre l'ordinateur, appuie sur la touche **START** et la bataille commence. Si tu veux jouer contre un ami, celui-ci a les mêmes possibilités que toi auparavant:

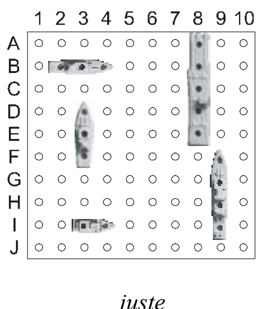
- Il peut choisir une position standard, saisir le numéro correspondant et confirmer par **ENTER**; *ou*
- Simplement appuyer sur **ENTER**, (à nouveau l'invitation “Placer navires” est émise), et les navires sont à saisir individuellement comme décrit plus haut.

Quand la flotte du Joueur B est saisie entièrement, l'ordinateur émet 5 sons aigus, et la bataille commence.

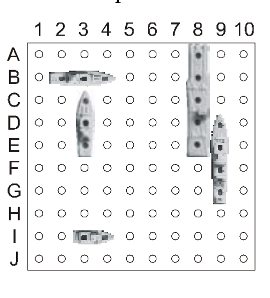
Erreurs

Si l'on essaie de saisir une position impossible – par ex. **A**, **2**, **H**, **8** – l'ordinateur émet un signal d'erreur (un son bas). Si tu essaies d'entrer un navire qui n'est pas autorisé en raison de la position d'un autre (ou si par ex. tu appuies sur **G**, **1**, **G**, **5**, **ENTER**, alors que le porte-avions est déjà saisi), l'ordinateur nomme les navires encore à placer. Par ex.: “ Placez frégate, croiseur.”

Exemples d'erreur: Dans le diagramme de gauche un coin du porte-avions touche le coin du croiseur. Ceci est autorisé. Dans le diagramme de droite, les navires ont été placés directement l'un à côté de l'autre. Ce qui est interdit.



juste



faux

Effacer un navire

Lorsque tu as saisi un navire, mais que tu veuilles l'effacer, tu peux procéder comme suit:

– Appuie sur la touche **CANCEL** (est confirmé par un son "aigu-bas").

– Saisi les coordonnées du navire à effacer.

– Appuie sur **ENTER**. L'ordinateur confirme avec deux beeps.

Le navire peut être saisi à nouveau.

Handicaps

Chaque joueur peut également commencer avec moins de 5 navires. Quand tu appuies sur la touche **START**, après avoir saisi 1-4 navires, la programmation est terminée. Deux possibilités s'offrent à toi:

(a) Joueur B peut saisir ses navires.

(b) Tu peux réappuyer sur **START**, pour démarrer un jeu avec matériel réduit des deux côtés contre l'ordinateur. L'ordinateur a toujours autant de navires (et les mêmes types de navires) que toi.

Quand la touche **START** est appuyée après que le Joueur B a saisi 1-4 navires, la programmation est terminée et la bataille commence.

Quand tu joues avec un ami et qu'un des deux gagnent chaque partie, celui-ci peut avec cette option avoir un handicap.

La touche "NEAR MISS"

Cette fonction sert à localiser les navires ennemis pendant la bataille.

Pour l'utiliser, cette fonction doit d'abord être activée. Cela n'est possible qu'avant le début de la bataille (quand l'ordinateur exige la saisie des navires). Appuie sur la touche NEAR MISS. L'ordinateur confirme avec un double son ascendant. (Si tu appuies à nouveau sur cette touche, l'ordinateur émet un double ton descendant, et la fonction est désactivée.)

Si "NEAR MISS" est enclenchée, tu entends un signal de détresse SOS de l'ennemi, quand tu as tiré. Cela signifie que tu as tiré directement à côté d'un navire, horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Vérification de position

L'ordinateur peut te dire où tes navires sont positionnés.

– Appuie sur la touche **VERIFY**. Tu entends deux sons ascendants.

– Appuie sur la lettre et le chiffre d'une case. Deux sons aigus sont émis si un navire est sur la case. Si la case est vides un son "aigu-bas" retentit.

– Tu peux vérifier les cases pour lesquelles tu as un doute l'une après l'autre.

– Quand tu as fini, appuie à nouveau sur **VERIFY**. L'ordinateur émet trois sons descendants. Le jeu peut continuer.

Chaque joueur peut utiliser cette fonction quand par ex. il est en train de construire sa position de bateaux. Tu peux aussi utiliser cette fonction pendant la bataille pour savoir quel navire a été touché par l'adversaire. Les cases touchées sont considérées comme „vides" Tu peux mettre une fiche rouge dans ton navire.

Effets sonores et volume

L'ordinateur a 6 volumes préprogrammés. En appuyant plusieurs fois sur la touche **VOLUME**, tu navigues entre les différentes options:

- Un beep fort signifie que l'ordinateur travaille avec le volume maximum, mais les bruits de fond de la bataille sont désactivés.
- Une forte "explosion" signifie que l'ordinateur est au volume maximum et que les bruits de fonds sont activés.
- Il se comporte exactement ainsi pour les autres possibilités: beep faible et explosion faible comme beep moyen et explosion moyenne.

Quand le volume désiré est réglé, le jeu peut continuer.

Choisir la langue

L'ordinateur peut émettre ses messages en deux langues. La langue peut être choisie comme suit:

–Appuie **NEW GAME**

–Appuie sur **A1** sur le clavier du Joueur A pour activer l'Allemand.

–Appuie sur **B2** pour activer le Français.

–Appuie **CANCEL**, pour continuer.

Mise hors service de l'ordinateur

Si le jeu doit être interrompu, tu peux couper l'ordinateur avec la touche **ON/SAVE**. Le jeu en cours est enregistré. Au prochain démarrage le jeu peut être continué au même endroit.

Il peut arriver que tu ne comprennes pas la réaction de ton ordinateur. La raison peut être par exemple que tu as déclenché un contrôle de position ou enlevé un navire. Dans ces cas, coupe et rallume simplement l'ordinateur. Ceci interrompt toutes les opérations non terminées, et par l'annonce de l'ordinateur, tu sauras ce qu'il est à faire ensuite.

Si tu n'actionnes aucune touche de l'ordinateur pendant trois minutes, il se coupe automatiquement (et émet le son habituel). Rallume le pour continuer à jouer.

Les positions prédéfinies de la flotte

Dans ce tableau tu peux trouver toutes les positions prédéfinies dans ton ordinateur. (*Voir page 4*.)

Position	Canonnière	Frégate	Frégate	Croiseur	Porte-avions
1	B4-C4	J1-J3	G5-I5	C6-C9	E1-E5
2	C1-D1	G6-G8	A8-A10	B2-B5	D3-D7
3	E6-F6	E10-G10	C1-C3	J5-J8	C5-C9
4	I9-I10	C4-C6	F1-F3	I3-I6	D8-H8
5	A3-A4	H4-J4	C6-C8	B2-E2	F10-J10
6	E1-E2	C5-E5	I5-I7	E7-E10	A2-A6
7	A2-B2	B6-B8	G6-G8	D3-D6	J4-J8
8	J3-J4	C7-E7	D9-F9	G7-J7	B4-F4
9	A8-B8	G5-G7	B4-D4	J2-J5	A10-E10
10	F9-F10	F2-F4	H10-J10	A3-D3	H1-H5
11	E6-E7	C3-E3	G1-I1	B9-E9	G3-G7
12	I8-I9	A10-C10	H2-J2	C2-F2	F6-F10
13	C5-D5	B3-D3	J6-J8	D7-D10	E4-I4
14	J5-J6	C5-C7	A1-A3	B9-E9	F4-F8
15	A4-B4	J8-J10	H6-H8	A9-D9	D2-D6
16	H10-I10	A4-A6	E2-G2	J5-J8	C5-G5
17	H8-I8	F1-F3	D3-D5	H2-H5	B7-F7
18	C5-D5	A1-C1	F6-H6	A3-A6	A9-E9
19	D3-D4	A6-C6	H3-J3	C8-F8	A1-E1
20	D2-D3	A8-A10	B3-B5	E6-E9	H6-H10
21	I5-I6	A6-C6	E7-G7	J1-J4	A3-E3
22	B9-B10	I5-I7	B7-D7	E1-E4	A1-A5
23	A6-B6	C1-E1	G4-G6	D9-G9	E3-E7
24	G7-G8	G5-I5	A6-C6	A2-D2	A9-E9
25	B9-B10	B7-D7	E9-G9	E3-H3	F5-J5
26	F3-F4	H1-J1	D1-D3	C5-C8	E7-I7
27	A1-B1	D1-D3	D5-D7	B7-B10	D9-H9
28	B3-C3	F5-H5	J8-J10	B7-E7	D2-H2
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4
30	F1-F2	A8-C8	J1-J3	A1-D1	B6-F6
31	I10-J10	D1-D3	F1-F3	J1-J4	A8-E8
32	F1-F2	D3-D5	H2-J2	B2-B5	I6-I10
33	H9-I9	J5-J7	B7-D7	F6-F9	E1-E5
34	H2-I2	A9-C9	A1-C1	F4-I4	D3-D7
35	A3-A4	I3-I5	A8-A10	F8-I8	C5-C9
36	D9-D10	D7-F7	A1-A3	B6-B9	G2-G6
37	A9-B9	E1-G1	D9-F9	G8-J8	D2-D6
38	A9-B9	I3-I5	D2-F2	E6-H6	A2-A6
39	A2-A3	G8-G10	F2-H2	A8-D8	J4-J8

40	G9-H9	C8-E8	B3-D3	J5-J8	D6-H6
41	H10-I10	B3-B5	G2-G4	C7-F7	I4-I8
42	C9-C10	B1-D1	B3-D3	A6-D6	H1-H5
43	I2-I3	A3-C3	A8-C8	A10-D10	G3-G7
44	H5-H6	C8-C10	I2-I4	B3-E3	F6-F10
45	C3-D3	H8-H10	F8-F10	F2-F5	B6-B10
46	B5-C5	H1-J1	B1-D1	E2-E5	C10-G10
47	I4-J4	F8-H8	F2-F4	A6-A9	D2-D6
48	E2-E3	A3-A5	H8-J8	B7-B10	C5-G5
49	B4-C4	J6-J8	H4-H6	E1-H1	B7-F7
50	E2-E3	G7-I7	I2-I4	D4-D7	A9-E9
51	G9-G10	G4-G6	I3-I5	B9-E9	A1-E1
52	B1-C1	A6-C6	E6-E8	E1-E4	J3-J7
53	B2-B3	I7-I9	F4-F6	C1-F1	D5-D9
54	B3-C3	J8-J10	F6-F8	A5-D5	H6-H10
55	C4-C5	D7-F7	D9-F9	J1-J4	B1-F1
56	B8-C8	H10-J10	F5-F7	A10-D10	D3-D7
57	G7-H7	C6-E6	B2-B4	A8-D8	F5-J5
58	E4-E5	G9-I9	H3-J3	A1-D1	E7-I7
59	E2-E3	B7-D7	H1-J1	D5-G5	D9-H9
60	H9-H10	C4-E4	A7-A9	B6-E6	D2-H2
61	E7-F7	B8-D8	B1-D1	I3-I6	C4-G4
62	B1-C1	A7-A9	H4-H6	C4-F4	B6-F6
63	E5-F5	F1-H1	D2-D4	F9-I9	A8-E8
64	H1-H2	I8-I10	B10-D10	A4-A7	F4-J4
65	I10-J10	G7-G9	G1-I1	A10-D10	E2-E6
66	A1-B1	I1-I3	A10-C10	I6-I9	D4-D8
67	H9-H10	D3-D5	G2-I2	F6-F9	C6-C10
68	B6-C6	A7-A9	H9-J9	E1-E4	E6-I6
69	A2-B2	F4-H4	B10-D10	H6-H9	A8-E8
70	E8-E9	D2-D4	J4-J6	G2-G5	A1-A5
71	D8-E8	A10-C10	B2-B4	D2-D5	J3-J7
72	B3-C3	J4-J6	C8-E8	F9-I9	A6-E6
73	C1-C2	C4-C6	H1-J1	G10-J10	E4-I4
74	B1-C1	B10-D10	A4-C4	C6-F6	H2-H6
75	I1-J1	A3-A5	B6-D6	A9-D9	G4-G8
76	I1-I2	C2-E2	H8-H10	A6-D6	F5-F9
77	J3-J4	A5-C5	B8-D8	F4-F7	A10-E10
78	A1-B1	A4-A6	E3-G3	G5-J5	E6-E10
79	I4-I5	H9-J9	E7-E9	B6-B9	D1-D5
80	G9-H9	D1-D3	B9-D9	B2-B5	C6-G6
81	A2-A3	C2-C4	F1-F3	J1-J4	B8-F8
82	D7-E7	I3-I5	B6-B8	E1-E4	A10-E10

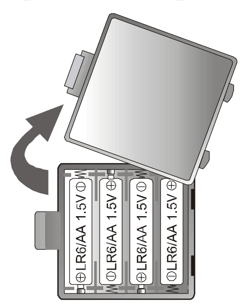
83	H5-H6	G8-I8	A5-A7	F4-F7	A2-E2
84	A9-A10	H5-H7	A2-A4	D10-G10	D4-D8
85	E4-E5	C7-E7	B3-D3	I7-I10	B1-F1
86	A9-B9	F4-F6	E9-G9	A3-A6	J3-J7
87	F6-G6	C1-E1	A5-A7	G2-J2	D5-D9
88	G1-G2	B3-B5	I1-I3	D6-G6	A1-E1
89	E9-E10	C5-C7	F4-H4	F1-I1	F6-J6
90	F4-F5	A1-C1	I1-I3	D3-D6	E8-I8
91	A9-A10	B8-D8	A2-A4	H5-H8	D10-H10
92	I2-J2	A2-C2	D10-F10	C5-F5	D1-H1
93	A1-B1	B7-D7	I1-I3	F9-I9	C3-G3
94	A3-B3	J1-J3	H8-H10	J7-J10	B5-F5
95	G7-G8	B5-D5	E2-G2	I3-I6	A7-E7
96	D5-E5	A8-A10	C9-E9	G7-G10	A2-E2
97	G5-H5	A2-C2	J1-J3	C5-C8	E2-E6
98	D10-E10	J6-J8	C1-E1	G2-J2	D4-D8
99	I6-J6	G8-G10	E1-G1	C4-F4	C6-C10
100	E9-E10	J6-J8	A8-C8	D3-D6	B2-B6
101	F1-F2	F5-F7	B9-D9	A2-D2	J5-J9
102	A10-B10	E1-E3	H1-J1	D8-G8	A1-A5
103	E1-F1	C4-E4	G8-G10	C6-C9	J3-J7
104	I4-I5	B2-D2	A9-C9	F1-I1	C6-G6
105	A4-B4	D5-D7	F4-H4	G7-G10	A9-E9
106	A2-A3	F9-H9	C8-E8	B4-E4	H2-H6
107	J5-J6	E1-G1	A3-C3	E4-E7	G4-G8
108	B2-B3	D4-D6	J4-J6	A10-D10	F5-F9
109	F3-F4	B2-D2	J7-J9	E6-E9	C4-C8
110	B7-B8	H3-J3	H7-J7	C5-F5	C2-G2
111	J4-J5	H4-H6	C8-E8	A10-D10	D1-D5
112	B3-C3	G3-I3	J4-J6	E1-E4	C6-G6
113	C1-C2	H10-J10	B4-D4	F1-F4	B8-F8
114	G1-G2	E3-E5	B5-B7	H6-H9	A10-E10
115	C4-D4	J1-J3	B8-B10	C7-F7	A2-E2
116	E3-F3	I3-I5	D1-F1	D7-D10	A1-A5
117	A9-A10	H8-J8	H2-H4	C9-F9	E3-E7
118	I9-J9	F7-F9	A10-C10	G2-G5	D4-D8
119	H6-H7	E5-E7	E9-G9	F4-I4	A3-E3
120	C3-D3	H1-J1	E8-G8	A1-D1	C5-C9

Sous réserve de toutes modifications ou erreurs.

Ce mode d'emploi a été réalisé avec soin et vérifié sur la correction du contenu. Si malgré cela des erreurs s'y sont glissées, aucun droit à réclamation concernant l'appareil ne peut en découler.

Insérer les piles:

Couchez l’appareil avec la face arrière vers le haut sur un support plat (par ex. une table). Ouvrez le réceptacle à piles en appuyant sur le système de fermeture et en soulevant le couvercle. Votre ordinateur nécessite 4 piles 1,5 Volt „AA“ ou „LR6. Quand vous insérez les piles, veillez à ce que le pole positif soit de chaque pile soit bien posée sur le signe + dans le compartiment à piles.



Fermez le couvercle du compartiment à piles.
Si l'appareil ne réagit pas appuyez avec un trombone de bureau sur le bouton RESET sur le clavier B.

RECOMMANDATIONS IMPORTANTES:

- LES PILES DEVRAIENT ETRE REMPLACEES UNIQUEMENT PAR DES ADULTES.
- NE PAS UTILISER DES BATTERIES RECHARGEABLES (NICD), CAR ELLES NE DELIVRENT QUE 1,2 VOLT (AU LIEU DE 1,5 VOLT) ET NE FOURNISSENT PAS ASSEZ DE PUISSANCE A L’APPAREIL.
- PRIERE DE N’UTILISER QUE DES PILES PRECONISEES (4 X AA) ET NE PAS MELANGER DES PILES NEUVES ET USAGEES.
- INSERER LES PILES UNIQUEMENT DANS LE BON SENS DE POLARITE (+ OU -).
- LES PILES VIDES SONT A RETIRER AU PLUS VITE.
- LES COSSES DES PILES NE DOIVENT JAMAIS ETRE COURT-CIRCUITER.
- PRIERE DE NE PAS JETER LES PILES USAGEES DANS UNE POUBELLE ORDINAIRE MAIS REMETTEZ LES A UN ENDROIT HABILITE A TRAITER LES DECHETS DANGEREUX. PARTICIPEZ AU RESPECT DE L’ENVIRONNEMENT!